



OLTRE I LIMITI

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Sonic Unleashed

A tutta velocità



Sonic Unleashed

Piattaforma: PS3/Xbox 360
Wii/PS2

Sviluppatore: Sonic Team
Genere: Azione/Avventura

Il porcospino blu in un'avventura con due anime. Nei livelli d'azione si corre a tutta velocità su percorsi predefiniti, nelle città si interagisce con gli abitanti e si raccontano i retroscena. Puro stile Sonic prima, arcaico gioco di ruolo poi. Dall'adrenalina alla catatonìa. Estremista.

LocoRoco 2

Viaggio kawai



LocoRoco 2

Piattaforma: PlayStation
Portable

Sviluppatore: SCEI
Genere: Piattaforme

Il trionfo dello stile kawai giapponese in un platform di alto livello. Due tasti per inclinare lo scenario (e far rotolare il protagonista), uno per scuoterlo (e farlo saltare). Grafica morbida, musiche paffute e level design di qualità. Per bambini, nipponi e cuori leggeri. Giocondo.

Buzz!: IngegnaMente

Oltre Brain Training



Buzz!: IngegnaMente

Piattaforma: PlayStation
Portable

Sviluppatore: Relentless
Software

Genere: Quiz

Un allenamento per la mente con decine di microtest suddivisi in quattro categorie: osservazione, memoria, analisi e calcolo. Non mancano sfide, medaglie, multiplayer a quattro e ironia. Come *Brain Training*, ma con più inventiva, miglior tecnica e più scenografia. Mensa.

Animal Crossing: Let's Go to the City

Piattaforma: Wii

Sviluppatore: Nintendo

Genere: Vita virtuale

Una mattina di inizio dicembre in *Animal Crossing*. Appena sceso dalla corriera mi ritrovo nella piazza di Foxville, la mia nuova città. Fuori nevicata. Pochi quattrini in tasca, nessun amico in zona, mi dirigo così al municipio per comprare la mia prima casa, da dove mi spediscono a una stamberga in periferia. Qui incontro Tom Nook, il procione che regola la vita economica del villaggio. Tom si offre di prestarmi il denaro per la casa, ma in cambio lavorerò nel suo negozio fino all'estinzione del debito. Sottoscrivo l'accordo. Ora sono un abitante di Foxville...

DA SHAKESPEARE A MIYAZAKI

L'inizio di *Animal Crossing* è l'inizio di una vita virtuale fuori dal comune. Nessun percorso imposto, nessun obiettivo vincolante, solo un villaggio popolato di animali, con le sue regole sociali ed economiche, nel quale scegliere di essere, e fare, ciò che si vuole. Ed è difficile non perdersi in questo nuovo mondo, in cui giorni ed eventi sono scanditi dal calendario reale (basato sull'orologio del Wii), in cui tutto scorre anche quando non ci siamo, in cui può accadere di non incontrare un personaggio o di perdere una fiera perché quel giorno lontani dalla console. Ma nel quale, soprattutto, è possibile dedicarsi a decine di attività. Raccogliere frutti, catturare insetti, pescare, compra-



LIBERO
ARBITRIO
CHE VITA
BESTIALE

In un mondo che non c'è
un villaggio di animali
tra l'onirico e l'iperreale

re, vendere, collezionare... Un'immersione nel virtuale che, a suo modo, strania il giocatore, intrecciando realtà e fantasia. Perché *Animal Crossing* è un mondo onirico, popolato di animali antropomorfi ed eventi surreali, ma al tempo stesso iperreale, con i suoi personaggi che ricordano archetipi umani e una progressione di gioco capitalisticamente basata sull'accumulo di beni. Tra il *Mercante di Venezia* e *La Città Incantata*. Da Shakespeare a Miyazaki. Quella che resta, alla fine, è la scelta. La possibilità di decidere se perdersi o meno in questo virtuale ritagliato a misura di bambino. Perché anche in *Animal Crossing*, Dio concede il libero arbitrio. Scintoista. I.F.